

Мучение и Наследие: Демо-Приключение Pathfinder Вторая Редакция

Автор: Stephen Radney-MacFarland

Добро пожаловать в Pathfinder Второй Редакции! Это короткое приключение предназначено для того, чтобы позволить вам, Ведущему, представить игру новичкам, демонстрируя новые правила в быстрой и веселой манере. Это приключение может быть проведено для четырех игроков в течение часа, что дает вам достаточно времени, чтобы объяснить основные правила своим игрокам, прежде чем бросить их в пасть великого приключения. Вы также можете отправить на встречу приключениям шестерых, хотя для завершения игры может потребоваться немного больше времени.

Эта демонстрация предполагает, что вы используете некоторые или все шесть предварительно созданных персонажей (прегенов), включенных в этот документ (Эзрен-волшебник-человек, Фумбус-алхимик-гоблин, Кайра-жрец-человек, Мерисиэль-плут-эльф, Силэй-чемпион-человек и Валерос-воин-человек). Но если ваша группа увлечена созданием своих собственных персонажей, и вы готовы научить их этому, это приключение подходит для любой группы из четырех-шести персонажей 1-го уровня. Вы можете либо скопировать листы персонажей из Основной Книги Правил, либо скачать черно-белые версии этих бланков по адресу Paizo.com, в конце этого сборника находится справочный лист правил Pathfinder, который игроки могут использовать во время игры.

Организация

Прежде чем начать это приключение, сначала прочитайте весь документ для ознакомления с историей и вызовами. В то время как приключение написано, чтобы обеспечить напоминания ключевых правил, для оптимизации вашего вождения вы можете столкнуться с чем-то незнакомым и захотите использовать Основную Книгу Правил в качестве справочного материала. Вам также могут понадобиться другие вещи, необходимые для ведения этого приключения (см. боковую панель "Что вам понадобится"), найти группу игроков и назначить время для игры.

Подготовка

Поместите заднюю сторону карты Pathfinder Flip-Mat Classics: Hill Country (или другую карту, которую вы используете) в центр игрового пространства. Поместите справочный лист правил и игральные кости там, где игроки могут легко дотянуться до них. Поместите листы персонажей перед игроками, вместе с соответствующей миниатюрой или павном.

Позвольте игрокам занять свое место и выбрать любого персонажа, которого они захотят. Пусть каждый игрок потратит некоторое время на знакомство со своим персонажем — листы содержат параметры каждого персонажа, его способности и любые специальные действия, которые он может использовать. Укажите игрокам, что они также могут просмотреть справочный лист правил для общего обзора игры.

Держите это приключение, основную книгу правил, ваш encounter pad Pathfinder или бумагу, которую вы используете для отслеживания инициативы, и все вражеские миниатюры рядом с вами.

Вы также должны потратить минуту или две, чтобы прочитать введение в игру, приведенное ниже, которое охватывает большую часть того, что находится в справочном листе правил и дает простое объяснение того, как пользоваться листом персонажа.

Введение в игру

Начните с вопроса, играл ли кто-нибудь в ролевую игру раньше. Если нет, начните с чтения или перефразирования этого короткого введения; в противном случае перейдите к обзору игры.

ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

Хотя этот документ представляет собой полное приключение, вам понадобится несколько расходных материалов, чтобы провести его.

Основная Книга Правил Pathfinder (второе издание).

По крайней мере, по одному из следующих костей: 4- гранная, 6- гранная, 8-гранная,10-гранная, 12-гранная, и 20-гранная.

Универсальный флип-мат Pathfinder: Hill Country или какой-то способ повторить особенности задней стороны этого флип-мата.

Например, разлинованный в дюймовую клетку лист ватмана или составленный из нескольких листов А4.

Несколько павнов или миниатюр для представления персонажей и монстров. В этом приключении есть огр и подменыш. Если вы расширяете приключение для большего числа игроков, вам также может понадобиться митфлит, гигантская сороконожка и волк.

Блокнот Столкновений для отслеживания Инициативы вместе с водными маркерами и губкой для стирания или лист чистой бумаги с ручкой или карандашом и ластиком.

Количество жетонов Pathfinder Hero Point, равное количеству игроков в игре. Вы также можете использовать какой-то другой объект для представления Пунктов Героя, таких как фишки, монеты или бусины.

©2019 Paizo Inc.

Pathfinder - это фэнтезийная ролевая игра, в которой каждый игрок берет на себя роль отважного героя в эпическом квесте. Вы все персонажи-игроки, действующие сообща со мной, в качестве Ведущего, чтобы создать захватывающую историю, в ходе которой вы столкнетесь с ужасающими монстрами и обретете удивительные сокровища. Каждый из вас будет играть за персонажа со своими параметрами и способностями, которые мы рассмотрим немного позже. Во-первых, позвольте мне воспользоваться моментом, чтобы дать вам общее представление о том, как будет проходить сама игра.

Ниже приведен обзор новой версии ролевой игры Pathfinder. Начните здесь, если все знают, что такое ролевая игра.

Игра в эту новую версию Pathfinder очень похожа на предыдущие версии. Большую часть времени, вы будете в, так называемом, режиме исследования, путешествуя с места на место, исследуя подземелья и решая проблемы. Этот режим игры имеет довольно свободную форму, позволяя врываться в историю, озвучивая свои желаемые цели и действия своего персонажа, с помощью которых он этого пытается достичь.

Когда появляются монстры, вы войдете в режим столкновения. Начало этого режима будет знаменовать бросок Инициативы, определяющий очередность хода во время столкновения. Какой тип проверки вы будете проходить, при броске Инициативы определяется тем, что вы делали как раз перед началом боя.

В ваш ход, вы можете выполнять до трех действий. Наиболее распространенные задачи, как Перемещение с вашей Скоростью, атака существа с помощью Удара, достать оружие, или открыть дверь — расходуют одно из трех действий. Заклинания, а также некоторые специальные действия, могут потребовать два или несколько действий для выполнения. Если вы посмотрите на свой лист персонажа, вы увидите, что способности, требующие одного действия отмечаются с помощью ромбовидного символа (◆), в то время как вещи, требующие более одного отмечены ромбами укладывающимися друг на друга (◆◆ и ◆◆◆). Некоторые способности имеют изогнутую стрелку рядом с ними (⤾). Это ваши реакции. Каждый раунд, вы можете использовать одну реакцию, вне зависимости, ваш ход или нет, но только при правильных условиях, которые вызывают данную реакцию, это называется срабатыванием триггера. Наконец, вы можете увидеть некоторые вещи отмеченные пустым ромбом (◇). Это свободные действия, которые не тратят ваших действий или реакцию при использовании. Некоторые свободные действия можно использовать в свой ход, а некоторые, как и реакции, могут быть использованы в любое время, но только когда срабатывает триггер.

На протяжении всей игры, вам будет предложено сделать бросок или проверку, такие как бросок атаки, проверка навыка или спасбросок. В любом случае, вы бросаете d20 и добавляете бонус указанный рядом с конкретной атакой, навыком или спасброском.

Затем результат сравнивается со Сложностью (СЛ) (или Классом Брони для атаки), чтобы определить, является ли он успешным. Если проверка была броском атаки, и вы попали, я попрошу вас нанести урон. Кости, которые вы бросаете для определения урона, зависят от атаки и указаны в разделе атак, рядом с этой атакой.

Во время броска следите за значением выпадающим на d20, получение "20" на кости - это критический успех, который часто дает вам дополнительные преимущества, а "1" - это критический провал, который, как правило, усугубляет ситуацию. Вы также можете получить критический успех, превысив СЛ на 10 или более, или критический провал, с результатом на 10 или более ниже СЛ.

Важное правило, которое вам нужно будет запомнить для этого приключения, заключается в том, что если вы используете более одной атаки в свой ход, каждая атака после первой проводится со штрафом, что делает менее вероятным попадание по противнику. Для большинства видов оружия это штраф -5 за вторую и -10 за третью атаку, но для проворного (agile) оружия, такого как кинжалы, штраф составляет только -4 и -8 соответственно.

Когда вас атакуют, я спрошу, равен ли бросок атаки монстра вашему Классу Брони (КБ) или превышает его. Если это произойдет, вы будете поражены и получите урон. Урон уменьшает ваши Пункты Здоровья (ПЗ) на ту же сумму. Если ваши ПЗ упадут до 0, вы потеряете сознание и можете умереть!

И напоследок, у каждого из вас есть свой жетон. Он представляет собой ваш Пункт Героя (ПГ) — особый пункт, который вы можете потратить после броска любой атаки, проверки или спасброска, чтобы перебросить d20. Когда вы это сделаете, вы должны принять результат этого второго броска, даже если он ниже, чем ваш первый. Вместо этого вы можете потратить свой ПГ, чтобы обмануть смерть, когда ваше состояние "при смерти" увеличивается, он немедленно снимает это предсмертное состояние и стабилизирует вашего персонажа с 0 ПЗ. Если понадобится, я потом объясню вам как работает состояние "при смерти".

Я уверен, что у вас будут и другие вопросы по ходу игры. Не стесняйтесь спрашивать меня в любое время. Я дам вам минуту, чтобы рассмотреть ваших персонажей, а затем мы начнем.

Как только все закончат рассматривать своих персонажей, и у вас будет возможность ответить на любой вопрос, который у них может возникнуть, пришло время начать приключение. Пусть каждый разместит свои миниатюры или павны вокруг нижней части тропинки, ведущей к пещере, и приступит к знакомству.



Одно Действие



Активность на два действия



Активность на три действия



Реакция



Свободное Действие

©2019 Paizo Inc.

Вступление

Жители деревни сказали вам, что это было шокирующее и наглое нападение. Огр вошел в деревню Сальво, схватил старого мудреца Лазино за голову и бесцеремонно засунул его в мешок, крича: «Хаанар хочет поговорить с тобой!» - Не прошло и минуты, как людоед со смехом убежал в горы. Как только вы вошли в Сальво, почти все население умоляло вас спасти их доброго, всеведущего мудреца. Они объяснили, что Хаанар – ранее был изгнан из деревни за скверные выходки и баловство с грязной магией, и что должно быть, именно этот странный человек нанял треклятого огра, чтобы похитить Лазино. Самая эмоциональная просьба исходила от внучки мудреца Лейлы, предложившей все свои сбережения, в 20 золотых монет, за спасение дедушки.

К счастью, идти по следу людоеда было нетрудно. Следы его массивных ступней проступали на земле, размягченной недавними дождями. Одна из косматых коров этой округи явно напоролась на людоеда — вы нашли то, что осталось от бедной скотины, выпотрошенной у тропы, кишащей мухами и воронами. Ближе к закату вы заметили вдали признаки огня, идущие с вершины соседнего холма. Плывущий по воздуху запах готовящегося мяса намекал на то, что это был костер для привала, а не лесной пожар. Но затем вы услышали крики о помощи, сопровождаемые грохочущим, издевательским смехом, таким глубоким, что у вас застучали зубы.

«Перестань реветь, словно баба, или я насажу тебя на свой крюк и поджарю до хрустящей корочки!»

Крик мужчины перешел в хныканье, но низкий голос продолжал смеяться.

Огр и мудрец находятся на вершине холма, недалеко от входа в пещеру. Части убитой огром коровы сейчас жарятся на костре, а огр пьет какую-то дурно пахнущую алкогольную бурду из большой бочки, припрятанной где-то поблизости. Дерзко надменный, немного пьяный и сосредоточенный на приготовлении пищи и истязании



своего пленника, людоед вряд ли заметит приближающихся к лагерю приключенцев.

До тех пор, пока персонажи ненамеренно создают много шума, они могут пройти половину первого поворота тропы, прежде чем огр сможет их увидеть (у огра Восприятие +5). С этого момента он замечает приближение любого, кто не пытается Скрыться (Hide) или Красться (Sneak) по тропинке. Для тех, кто использует действие Красться, чтобы двигаться вверх по холму незамеченным, вы бросаете свои проверки Скрытности в тайне от игроков, например, за ширмой, (это секретная проверка, см. стр. 450 основной книги правил). Те, кто преуспевает, смогут бросать свой навык Скрытность вместо Восприятия, при определении Инициативы.

Как только огр увидит или получит шанс увидеть прячущихся или крадущихся героев, определите Инициативу и приступайте к Столкновению 1: Мучитель.

Окружающая Среда

Все приключение проходит на одной и той же карте, которая имеет следующие особенности.

Валуны

Самые маленькие валуны в этом районе имеют чуть больше фута в высоту, в то время как более крупные - почти 7 футов в высоту. Большие валуны обеспечивают Укрытие (основная книга правил стр. 477). Подъем на валун требует успешной проверки Атлетики со СЛ 17; перемещение по ним требует успешной проверки Акробатики СЛ 15, чтобы Балансировать (Balance).

Пещера

Пещера сырая, маленькая, сплошь усеянная грибами и плесенью, благодатно множащимися на огромных кучах мусора, которые людоед сбрасывал в яму по среди пещеры. Только просеивая отбросы и отходы (что занимает 10 минут и успешная проверка Восприятия СЛ 12), позволяет персонажам найти внутри горсть драгоценных предметов: искусно обработанную шахматную фигуру из слоновой кости стоимостью 10 зм, *Чудесную Статуэтку Собаки из Оникса* (основная книга правил 576), *Кристалл Силы* (основная книга правил 569), *Кулон Плачущий Ангел* (основная книга правил 566) и 5 зм, 10 см и 8 мм.

Описание данных трофеев приведено в конце приключения для вашего удобства.

Скалы

Скалы покрыты глиной, сором и грязью и довольно скользкие из-за недавних дождей. Они достигают 15 футов в высоту в своей самой высокой точке и требуют успешной проверки Атлетики СЛ 17, чтобы Вскарабкаться (Climb).

Огонь

Огонь занимает четыре квадрата примерно в 15 футах от входа в пещеру и рядом с большими валунами. Любое существо, которое входит или вынуждено переместиться в костер, получает урон от огня 1d8.

Стоящие Камни

Здесь присутствует небольшая группа магических вертикально стоящих камней, хотя один из них опрокинулся. Те, кто пытается Определить Магию (Identify Magic) должны пройти успешную поверку одного из навыков: СЛ 14 Природа , или СЛ 17 Мистика , Религия , Оккультизм , чтобы понять, что это первобытное место силы для какой-то формы магии Телепортации. Критически преуспевающий в проверке также удостоверяется, что оно используется в определенном ритуале.

Тропа

Тропа немного грязная, и на ней видны следы пребывания огра.

©2019 Paizo Inc.

1. Мучитель

Когда персонажи достигают точки, где людоед замечает их, прочитайте или перефразируйте следующее.

- А? - А вы кто такие?- огр рычит, его лоб в замешательстве хмурится. - Побольше мяса для моего костра! - смеется он, хватая свой крюк и копье и бросаясь к вам навстречу.
- Помогите мне! Пожалуйста!- умоляет связанный бородатый старик, лежащий у входа в пещеру, пытаясь выбраться из своих пут.

Огр вступает в схватку радостно, даже ликующе, смеясь над несчастьями своих врагов, когда это возможно, и хвастаясь своей удалью и сыпя угрозами. Он никогда не просит и не дает пощады; честно говоря, эта мысль никогда не приходит ему в голову.

ОГР ВОИН OGRE WARRIOR — СУЩЕСТВО 3

ХАОТИЧНО-ЗЛОЕ | БОЛЬШОЕ | ВЕЛИКАН | ГУМАНОИД

Восприятие +5; ночное зрение
Языки: Общий (Common), великаний (Jotun)
Навыки: Атлетика +12, Запугивание +9
СИЛ +5, **ЛВК** –1, **ВЫН** +4, **ИНТ** –2, **МДР** +0, **ХАР** –2
Снаряжение: сыромятный доспех, метательное копье (6), крюк огра
КБ: 17; **Стойкость (Fort)**+11, **Рефлексы (Ref)** +6, **Воля (Will)** +5
ПЗ: 50; **Скорость:** 25 футов
Ближний бой: ◆ крюк огра +12 (смертоносное 1d10, досягаемость 10 футов, сбивание с ног (trip), **Урон:** 1d10+7 колющий;
Дальний бой: ◆ метательное копье +6 (метательное, шаг дистанции 30 футов), **Урон:** 1d6+7 колющий;
Сбивание с ног (Trip) ◆ (атака) +12 против СЛ Рефлексов цели (общий модификатор спасброска Рефлексов цели + 10);
Критический Успех: цель распластана, 1d6 дробящего урона;
Успех: цель распластана;
Критический Провал: огр распластан.

Когда все враги побеждены, столкновение заканчивается, и у персонажей есть около 10 минут, чтобы обыскать область, обработать раны (основная книга правил стр. 249) или поговорить с похищенным мудрецом Лазино из Сальво.

Лазино понятия не имеет, почему Хаанар нанял огра, чтобы похитить его, и предполагает, что у изгоя должен быть какой-то грязный план на его счет. На всякий случай персонажи могут спросить огра или митфлита (см. ниже) о нападении, их единственный правдивый ответ: «Странный человек попросил нас сделать это и пообещал золото и мясо.»

Если у вас не хватает времени, вы можете закончить приключение здесь. Персонажи одерживают победу и могут сопровождать Лазино обратно в его деревню. Если ваши игроки хотят большего, переходите к следующему столкновению.

Обострение Ситуации

Если вы ведете приключение более чем для четырех игроков, добавьте сопровождение для огра, чтобы обострить ситуацию. Например, для пяти персонажей, огру помогает митфлит гремлин. Если их шестеро, к гремлину добавим его питомца - гигантскую сороконожку.

МИТФЛИТ MITFLIT — СУЩЕСТВО –1

ПРИНЦИПИАЛЬНО-ЗЛОЕ | МАЛОЕ | ГРЕМЛИН | ФЕЯ

Восприятие +4; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Языки: Общий (Common), Подземный (Undercommon);
Навыки: Акробатика +5, Дипломатия +1 (+7 против членистоногих), Природа +3, Скрытность +5, Воровство +5;
СИЛ –1, **ЛВК** +3, **ВЫН** +0, **ИНТ** –1, **МДР** +1, **ХАР** –1
Ненависть к Себе (Self-Loathing): (эмоция , ментальный) ненависть митфлита к самому себе позволяет легко влиять на него. Он принимает штраф -4 к СЛ проверок Воли, для Принуждения (Coerce), Деморализации (Demoralize), при попытках Произвести Впечатление и Попросить о Помощи (Make an Impression, Request).
Понимание Беспозвоночных (Vermin Empathy): митфлиты могут использовать Дипломатию, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на членистоногих (насекомых, пауков, скорпионов, крабов и подобных беспозвоночных животных) и Попросить их о помощи (Request). Большинство членистоногих первоначально безразличны к ним.
Снаряжение: дротик (10), короткий меч;

ПРАВИЛА В ПОМОЩЬ

Этот раздел предоставляет вам несколько напоминаний и ссылок на некоторые из более подробных элементов правил о монстрах.

ОГР (OGRE)

Смертоносное (Deadly): Атака крюком огра имеет атрибут смертоносное 1d10. Вам не нужно беспокоиться об этом атрибуте, если только огр не проведет критически успешную атаку этим крюком. Если это произойдет, то вы удвоите урон как обычно для критического удара, а затем бросьте 1d10 и добавьте этот дополнительный урон к общей сумме.

Досягаемость (Reach): Огр - большое существо. Это означает, что он может атаковать цели на расстоянии 10 футов, а также в соседних квадратах.

Метательное (Thrown): Огр имеет шесть метательных копий, с шагом дистанции в 30 футов. Это означает, что он может бросить копье в цель в пределах 30 футов без штрафа; а также попытаться атаковать более удаленные цели, применяя штраф за дистанцию. Вы можете найти правила для увеличения диапазона на странице 279 основной книги правил.

Сбивание с ног (Trip): Огр может сбивать с ног, используя свой крюк, даже если у него нет свободной руки. Использование «Сбивание с ног» с помощью навыка Атлетики было добавлено в блок параметров огра для удобства игры.

МИТФЛИТ (MITFLIT)

Гремлин, скорее всего, сотворит свое заклинание *Отповедь* один раз в бою. Вы можете найти описание этого заклинания на странице 320 основной книги правил.

Отповедь (Bane) Время сотворения/компоненты: ◆◆ С,В;
Дистанция: эманация 5-футов;
Цели: враги в зоне действия;
Продолжительность: 1 минута.
Гремлин наполняет умы своих врагов сомнениями. Цели, не прошедшие спасбросок Воли, получают штраф -1 к броскам атаки, пока они находятся в этой области. Начиная ход после того, как вы разыгрываете Отповедь, гремлин можете использовать одно действие, обладающее атрибутом концентрация, чтобы увеличить радиус эманации на 5 футов и заставить врагов в зоне действия, которые еще не были затронуты, сделать еще один спасбросок. Отповедь может противодействовать Благословению.

ГИГАНТСКАЯ СОРОКОНОЖКА (GIANT CENTIPEDE)

Яд (Venom) Укус гигантской сороконожки ядовит и вызывает недуги. Вы можете найти правила для недугов на странице 457 основной книги правил.
Описание действия яда приведено ниже.

©2019 Paizo Inc.

КБ: 15; **Стойкость (Fort)**+2, **Рефлексы (Ref)** +7, **Воля (Will)** +4
ПЗ:10; **Уязвимость:** холодное железо 2;
Скорость: 20 футов; лазания 20 футов;
Ближний бой: ◆ короткий меч +8 (фехтовальное, проворное, универсальное Р), **Урон:** 1d6–1 колющий;
Дальний бой: ◆ дротик +8 (проворное, метательное, шаг дистанции 20 футов), **Урон:** 1d4–1 колющий
Первобытные Врожденные Заклинания СЛ 16: **2 круг:** *Разговор с животными (speak with animals)* (*по желанию; только членистоногие*); **1круг:** *Отповедь* **(***bane)*◆◆; **Заговор (1)**: *Трюк (prestidigitation) - небольшой магический трюк.*
Мстительный гнев (Vengeful Anger): эмоция, ментальный; До тех пор, пока он не напуган, митфлит получает статусный бонус +2 к броскам урона против существа, которое ранее повредило ему или мучило его.

ГИГАНСКАЯ СОРОКОНОЖКА GIANT CENTIPEDE СУЩЕСТВО –1

НЕЙТРАЛЬНОЕ | СРЕДНЕЕ | ЖИВОТНОЕ

Восприятие +6; ночное зрение
Навыки: Акробатика +6, Атлетика +2, Скрытность +6;
СИЛ –1, **ЛВК** +3, **ВЫН** +1, **ИНТ** –5, **МДР** +1, **ХАР** –4;
КБ: 15; **Стойкость (Fort)**+7, **Рефлексы (Ref)** +6, **Воля (Will)** +2
ПЗ: 8; **Скорость:** 30 футов, лазания (climb) 30 футов
Ближний бой: ◆ жвала +6 (фехтовальное), **Урон** 1d4–1 колющий + укус (giant centipede venom)
Укус (Giant Centipede Venom) (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 17; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урон от яда (1 раунд); **Стадия 2:** 1d8 урон от яда и застигнут врасплох (1 раунд) **Стадия 3:** 1d12 урон от яда, неуклюжий (clumsy)1 и застигнут врасплох (1 раунд).

2. Наследие

Через 10 минут, прошедших в игровом мире, прочитайте или перефразируйте следующее.

Стоячие камни неподалеку от пещеры огра начинают светиться изумрудно-зеленым сиянием. Из света выходит молодой человек с искаженным от ярости лицом. У него потусторонний взгляд, как будто он не совсем человек.
«Вот ты где, мудрец! Я вижу, что ты привел друзей, но это не имеет значения. Ты расскажешь мне правду о моем рождении.»

Этот человек, Хаанар, Подменыш. Двадцать лет назад простой фермер по имени Рагир Гренвилл был соблазнен замаскированной каргой, и ребенок от этого союза был оставлен в деревне на попечение бедного Рагира, как его собственный. Когда Хаанар достиг совершеннолетия, в нем начали проявляться странные силы и потусторонние способности. Хуже того, его характер стал неконтролируемым, и после нескольких стычек с другими жителями деревни он был изгнан. Поскольку его отец умер несколько зим назад, Хаанар не имеет ни малейшего представления о том, почему он обладает такими способностями. Он нанял огра, чтобы похитить Лазино, надеясь, что мудрец даст ответы, которые он ищет.
Лазино умоляет Хаанара о следующем.

Свет узнавания на лице Лазино превращается в печаль, а затем в сострадание. «Твой отец никогда не говорил тебе об этом, не так ли?»- говорит старый мудрец. «Я вижу это по твоим глазам и выражению лица. Твой отец был глупцом, который даровал свою любовь слишком легко. Еще до твоего рождения он был обманут таинственной женщиной, посетившей наше маленькое селение. Она ушла всего через две недели, но девять месяцев спустя на пороге дома твоего отца был оставлен ребенок. Именно тогда я узнал, что твоя мать была каргой, могущественным существом и определенно злым, но я надеялся, что благодаря любви Рагира ты сможешь стать достойным членом общины. Кажется, я ошибся, но еще не поздно. Ты все еще можешь найти себе место среди нас!»

Искренность Лазино приостанавливает Хаанара и дает персонажам минуту на то, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) (*основная книга правил* 246) на Хаанара и разрядить ситуацию. В то время как Хаанар прибыл с враждебным настроем, слова Лазино меняют его отношение на недружелюбное. Если герои смогут изменить его отношение хотя бы на дружеское, он поведает, что в течение последних нескольких лет он желал найти свою мать, но, учитывая откровение Лазино, он соглашается вернуться в деревню и попытаться преодолеть свои зловещие порывы. Что еще важнее, он решает не мучить Лазино за то, что тот столько лет скрывал от него это знание. Однако если его отношение вернется к враждебному, он придет в ярость и нападет.

ПРАВИЛА В ПОМОЩЬ

Этот раздел предоставляет вам несколько напоминаний и ссылок на некоторые из наиболее интересных и полезных элементов правил о монстрах.

ХААНАР (HAANAR), ПОДМЕНЫШ

Двуручный (Two-Handed): Посох Хаанара обладает атрибутом - двуручный. Это означает, что он наносит больше урона, когда совершает Удар двумя руками. Когда он это делает, он наносит 1d8+4 урона, вместо 1d4+4.

Заклинания: Хаанар имеет в своем распоряжении ряд заклинаний. Он может разыгрывать каждое из своих заклинаний 2-го и 1-го круга по одному разу, и использовать свои заговоры столько раз, сколько ему понадобится. Ниже приведен список всех его заклинаний и номера страниц, где вы можете найти их в основной книге правил.

Во время боя он, вероятно, попытается использовать *Опутывание* (*entangle)* и *Липучка* (*tanglefoot),* чтобы помешать группе. Расширяют его возможность атаки: *Дубинка (shillelagh)*, *Пылающие руки (burning hands)*, *Пылающая сфера (flaming sphere)* и *Сотворить Пламя* (*produce flame)*.

Пылающие Руки (стр. 322)
Пляшущие огни (dancing lights) (стр. 327)
Опутывание (стр. 336)
Пылающая сфера (стр. 338)
Сотворить Пламя (стр. 360)
Опознание Ауры (*read aura)* (стр. 362)
Дубинка (shillelagh) (стр. 369)
Липучка (tanglefoot) (стр. 377)
Чревовещание (ventriloquism) (стр. 381)

©2019 Paizo Inc.

ХААНАР HAANAR, ПОДМЕНЫШ СУЩЕСТВО 3

ХАОТИЧНО-НЕЙТРАЛЬНОЕ СРЕДНЕЕ ПОДМЕНЫШ ЧЕЛОВЕК ГУМАНОИД

Восприятие +11; ночное зрение;
Языки: Общий (Common), Друидический (Druidic);
Навыки: Обман +9, Медицина+9, Природа +11, Скрытность +8, Выживание +9;
СИЛ +4, **ЛВК** +1, **ВЫН** +0, **ИНТ** +0, **МДР** +4, **ХАР** +2;
Снаряжение: кожаный доспех, посох;
КБ: 19; **Стойкость (Fort)**+7, **Рефлексы (Ref)** +8, **Воля (Will)** +11; +2 ситуационный бонус к спасброскам против сонных и очаровывающих эффектов;
ПЗ: 45; **Скорость:** 25 футов;
Ближний бой: ◆ посох +11 (двуручное 1d8+4), **Урон:** 1d4+4 дробящий;
Ближний бой: ◆ когти +11 (проворное), **Урон:** 1d4+4 режущий;
Первобытные Подготовленные Заклинания: СЛ 21, атака +11; **2 круг:** *Опутывание* (*entangle*), *Пылающая Сфера* (*flaming sphere*); **1 круг:** *Пылающие Руки* (*burning hands*), *Дубинка* (*shillelagh*), *Чревовещание* (*ventriloquism*); **Заговоры (2):** *Пляшущие огни* (*dancing lights*), *Сотворить Пламя* (*produce flame*), *Опознание Ауры* (*read aura*), *Липучка* (*tanglefoot*)

ОПУТЫВАНИЕ ENTANGLE ЗАКЛИНАНИЕ 2

РАСТЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: Первобытная (primal);
Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Дистанция: 120 футов; **Область:** площадь всех клеток в 20-футовом радиусе всплеска, содержащих растения;
Продолжительность: 1 минута.

Растения в этом районе опутывают существ. Эта область считается труднопроходимой. Каждый раунд, когда существо начинает свой ход в этом районе, оно должно пройти спасбросок Рефлексов. В случае провала оно получает 10-футовый штраф к своей Скорости до тех пор, пока не покинет зону, а в случае критического провала оно также обездвиживается (immobilized) на 1 раунд. Существа могут попытаться провести действие Побег (Escape) из пут со СЛ заклинания, чтобы устранить эти эффекты.

ПЫЛАЮЩАЯ СФЕРА FLAMING SPHERE ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Традиции: Мистическая, Первобытная (arcane, primal)
Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Дистанция: 30 футов; **Область:** одна 5-футовая клетка
Спасбросок: Рефлексов; **Продолжительность:** с поддержкой до 1 минуты.

Вы создаете пылающую сферу в квадрате в пределах дистанции. Сфера должна опираться на твердую поверхность, например на каменный пол. Сфера наносит 3d6 урона от огня каждому существу в квадрате, где она впервые появляется; каждое существо должно выполнить спасбросок Рефлексов. На последующих раундах вы можете поддерживать это заклинание, оставляя сферу в ее квадрате или перекатывая ее на другой квадрат в пределах дистанции и нанося урон 3d6 от огня, каждое существо в этом квадрате должно выполнить базовый спасбросок Рефлексов. Существа, получившие успех, не получают никакого урона (вместо половины).

Усиленное (+1): урон увеличивается на 1d6.

ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ BURNING HANDS ЗАКЛИНАНИЕ 1

ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Традиции: Мистическая, Первобытная (arcane, primal);
Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Область: 15-футовый конус; **Спасбросок:** базовый Рефлексов.

Из ваших рук вырываются языки пламени. Вы наносите урон 2d6 от огня существам в указанной области.

Усиленное (+1): урон увеличивается на 2d6.

ДУБИНКА SHILLELAGH ЗАКЛИНАНИЕ 1

РАСТЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: Первобытная (primal);
Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Дистанция: касание; **Цели:** 1 немагическая дубинка или посох в ваших руках; **Продолжительность:** 1 минута.

Цель покрывается лозами и листьями, наполненными первобытной энергией. Цель становится ударным оружием +1, находясь в ваших руках, получая бонус + 1 к броскам атаки и увеличивая количество костей урона оружия до двух. Кроме того, находясь на своем домашнем Плане, ваши атаки против аберраций, существ из других Планов и нежити, увеличивают количество костей урона оружия до трех.

ЧРЕВОВЕЩАНИЕ VENTRILOQUISM ЗАКЛИНАНИЕ 1

СЛУХ ИЛЛЮЗИЯ

Традиции: Мистическая, Сакральная, Оккультная, Первобытная;
Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Продолжительность: 10 минут.

Всякий раз, когда вы говорите или издаете какой-либо другой звук вокально, вы можете сделать так, чтобы ваша речь исходила откуда-то еще в пределах 60 футов, и вы можете свободно менять это мнимое местоположение, когда вы чревовещаете. Любое существо, которое слышит этот звук, может попытаться не поверить вашей иллюзии.

Усиленное (2-й): продолжительность заклинания увеличивается до 1 часа, и вы также можете изменить тон, качество и другие аспекты вашего голоса. Прежде чем существо может попытаться не поверить вашей иллюзии, оно должно целенаправленно пройти проверку Восприятия или иным образом использовать действия для взаимодействия со звуком.

ПЛЯШУЩИЕ ОГНИ DANCING LIGHTS ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ СВЕТ

Традиции: Мистическая, Оккультная, Первобытная;
Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Продолжительность: поддерживаемая.

Вы создаете до четырех парящих огней, причем ни один из них не находится на расстоянии более 10 футов друг от друга. Каждый из них излучает свет, как от факела. Когда вы поддерживаете заклинание (Sustain the Spell), вы можете перемещать любое количество огней до 60 футов. Каждый огонек должен оставаться в пределах 120 футов от вас и в пределах 10 футов от всех остальных огней, иначе он погаснет.

СОТВОРИТЬ ПЛАМЯ PRODUCE FLAME ЗАГОВОР 1

АТАКА ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Традиции: Мистическая, Первобытная (arcane, primal);
Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Дистанция: 30 футов; **Область:** одно существо.

Небольшой огненный шар появляется на ладони, и вы атакуете им либо в ближнем бою, либо дистанционно. Сделайте бросок атаки заклинанием против КБ вашей цели. Это обычно дистанционная атака, но вы также можете провести атаку ближнего боя против существа в вашей безоружной досягаемости. В случае успеха вы наносите урон 1d4 от огня плюс ваш модификатор характеристики, дающей возможность творить заклинания. При критическом успехе цель получает двойной урон и продолжительный урон 1d4 от огня.

Усиленное (+1): увеличивает урон на 1d4, и продолжительный урон при критическом попадании на 1d4.

ЧТЕНИЕ АУРЫ READ AURA ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Традиции: Мистическая, Сакральная, Оккультная, Первобытная;
Время сотворения/компоненты: 1 минута**;** соматический, вербальный;
Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 объект.

Вы фокусируетесь на целевом объекте, открывая свой разум для восприятия магических аур. Когда процесс сотворения завершен, вы знаете, является ли этот предмет магическим, и если это так, вы опознаете школу магии (страницы 297-298).
Если объект иллюзорен, вы обнаруживаете это только в том случае, если уровень эффекта ниже уровня вашего заклинания чтения ауры.

Усиленное (3-й): вы можете сконцентрироваться на до 10 объектов.
Усиленное (6-й): вы можете сконцентрироваться на любом количестве объектов.

ЛИПУЧКА TANGLEFOOT ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ВОПЛОЩЕНИЕ РАСТЕНИЕ

Традиции: Мистическая, Первобытная (arcane, primal);
Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо.

Лоза, покрытая липким соком, появляется словно из воздуха, вырывается из вашей руки и обвивает собой цель. Проведите атаку заклинанием на цель.

©2019 Paizo Inc.

Критический успех: цель получает обездвиженное (immobilized) состояние и принимает-10-футовый ситуационный штраф ко всем видам Скорости на 1 раунд. Она может попытаться выпутаться действием Побег (Escape) против СЛ вашего заклинания, чтобы снять штраф и обездвиженное состояние.
Успех: цель принимает-10-футовый ситуационный штраф к своим Скоростям на 1 раунда. Она может попытаться выпутаться со СЛ вашего заклинания, чтобы снять штраф.
Провал: Цель остается незатронутой.

Усиленное (2-й): эффект длится в течение 2 раундов;
Усиленное (4-й): эффект длится 1 минуту.

Обострение Ситуации

Если вы ведете приключение для группы из пяти или шести персонажей, Хаанару помогает волк.

ВОЛК WOLF СУЩЕСТВО 1

НЕЙТРАЛЬНОЕ СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие +7; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +7, Атлетика +5, Скрытность +7, Выживание +7;
СИЛ +2, **ЛВК** +4, **ВЫН** +1, **ИНТ** –4, **МДР** +2, **ХАР** –2;
КБ: 15; **Стойкость (Fort)**+6, **Рефлексы (Ref)** +9, **Воля (Will)** +5;
ПЗ: 24; **Скорость:** 35 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +9, **Урон:** 1d6+2 колющий + Нокдаун (Knockdown);
Нокдаун (Knockdown) ◆
Требования: последнее действие монстра было успешным Ударом с уроном, включающим в описании этот эффект.
Монстр сбивает цель с ног. Противник распластан (prone).

Нападение стаей (Pack Attack): атаки волка наносят 1d4 дополнительного урона существам в пределах досягаемости по крайней мере двух союзников волка.

Окончание Приключения

Это приключение заканчивается либо поражением группы приключенцев, либо их успешным спасением Лазино. Если герои спасают Лазино, но в конечном итоге убивают Хаанара, то Лазино с глубокой печалью принимает этот факт. Он относится с пониманием и благодарность, к героям, если они попытались произвести впечатление на Хаанара, и стоически приняли вызов судьбы, если оно закончилось боем.

Как только ее дедушка возвращается, Лейла остается верна своему слову и дает персонажам 20 зм в качестве награды. Народ Сальво устраивает праздник, опустошая свои кладовые, чтобы отпраздновать возвращение своего любимого мудреца.

Если Хаанар вернется в деревню с группой приключенцев, ему предстоит пройти долгий путь, чтобы оправиться от своего изгнания и последствий своего наследия, но он искренне благодарен героям за то, что они помогли ему найти этот путь.

После того, как история будет закончена, поблагодарите всех за игру в Pathfinder Второй Редакции.

Трофеи Приключения

КУЛОН ПЛАЧУЩИЙ АНГЕЛ CRYING ANGEL PENDANT ПРЕДМЕТ 2

РАСХОДНЫЙ САКРАЛЬНЫЙ НЕКРОМАНТИЯ ТАЛИСМАН

Цена: 7 зм;
Использование: прикрепить к броне; **Вес:** —;
Активация: ◇ представить;
Триггер: вы критически проваливаете Оказание Первой Помощи (Administer First Aid);
Требования: вы Обучены в Медицине (Medicine).
Когда вы активируете этот алебастровый кулон, ваш критический провал становится обычным провалом.

КРИСТАЛЛ СИЛЫ POTENCY CRYSTAL ПРЕДМЕТ 1

РАСХОДНЫЙ ЭВОКАЦИЯ МАГИЧЕСКИЙ ТАЛИСМАН

Цена: 4 зм;
Использование: прикрепить к оружию; **Вес:** —;
Активация: ◇ представить;
Триггер: вы совершаете атаку оружием с прикрепленным кристаллом, но еще не делали бросок атаки.
Этот кристалл флюорита светится странным фосфорным сиянием. Когда вы активируете кристалл, оружие становится ударным оружием +1 на оставшуюся часть хода, получая бонус + 1 к броску атаки и увеличивая урон от попадания на две кости урона оружия.

ЧУДЕСНАЯ СТАТУЭТКА WONDROUS FIGURINE ПРЕДМЕТ 2+

ВОПЛОЩЕНИЕ МАГИЧЕСКИЙ

Использование: держать в одной руке; **Вес: Л;**
Каждая из этих статуэток высотой 1 дюйм, вырезана из определенного материала и принимает форму определенного животного или животных.
Тип: Собака из оникса; **Уровень:** 2; **Цена:** 34 зм.
Эта простая статуэтка из оникса превращается в сторожевую собаку (Бестиарий стр. 102). У собаки есть ситуационный бонус + 4 к проверкам действия След (Track) навыка Выживание для выслеживания, и у нее есть ночное зрение.
Когда собака чует скрытое (hidden) существо своим нюхом, это существо вместо этого становится замеченным (observed) и плохо видимым (concealed). Ониксовая собака может быть активирована один раз в неделю и остается в своей форме до 6 часов.

СТОРОЖЕВАЯ СОБАКА GUARD DOG СУЩЕСТВО -1

НЕЙТРАЛЬНОЕ МАЛОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие +6; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +5, Атлетика +4, Скрытность +5, Выживание +4;
СИЛ +1, **ЛВК** +2, **ВЫН** +2, **ИНТ** –4, **МДР** +1, **ХАР** –1;
КБ: 15; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +7, **Воля** +4;
ПЗ: 8; **Скорость:** 30 футов;
Ближний бой: ◆ челюсти +6, **Урон** 1d4+1 колющий;
Нападение стаей (Pack Attack): атаки собаки наносят 1d4 дополнительного урона существам, находящимся в пределах досягаемости по крайней мере двух союзников собаки.

©2019 Paizo Inc.

Эзрен

Наследие	**Человек** (Разносторонний)
Происхождение	**Аристократ**
Класс	**Волшебник** 1

Сила	10 (+0)
Ловкость	14 (+2)
Выносливость	14 (+2)
Интеллект	18 (+4)
Мудрость	12 (+1)
Харизма	10 (+0)

Восприятие	+6
Языки	Общий (Common), Драконий (Draconic), Инфернальный (Infernal)



ЗАЩИТА

Пункты Здоровья	16
Класс Брони	15 (16 с заклинание *Щит* (*shield)*
Стойкость	+5
Рефлексы	+5
Воля	+6

ДЕЙСТВИЯ

Бег: 25 футов
Ближний бой: посох +3 (двуручное d8), **Урон:** 1d4 дробящий;
Ближний бой: кинжал +5 (фехтовальное, проворное, метательное 10 футов, универсальное Р), **Урон:** 1d4 колющий;
Дальний бой: арбалет +5 (шаг дистанции 120 футов), **Урон:** 1d8 колющий;

ЗАКЛИНАНИЯ

Атака Заклинанием: +7
СЛ Заклинания: 17
Заговоры 1: *Всплеск Кислоты (acid splash), Обнаружение Магии (detect magic), Свет (light), Щит (shield);*
Заклинания 1: *Пылающие Руки (burning hands), Волшебная Стрела (magic missile);*
Фокусные заклинания: *Рука-помощник (hand of the apprentice);*
Пункты Фокуса: 1

ВОЗМОЖНОСТИ

Черта Наследия: Амбициозность (Natural Ambition)*
Общая Черта: Неординарная Проницательность Canny Acumen*
Черты Класса: Рука-помощник (hand of the apprentice), Расширение Области Заклинания (Widen Spell)
Особенности Класса: Мистическая связь (Arcane bond): посох, Мистическая диссертация (arcane thesis): Взаимозаменяемость заклинаний (spell substitution)*, Магическая школа (arcane school): Универсалист (universalist)*

НАВЫКИ

Мистика	+7	**Природа**	+4
Ремесло	+7	**Оккультизм**	+7
Обман	+3	**Общество**	+7
Дипломатия	+3	**Скрытность**	+5
Знание (Геральдика)	+7		
Черта Навыка		Придворные манеры (Courtly Graces)*	

СНАРЯЖЕНИЕ

Носимое: рюкзак, сумка с реагентами
Подготовленное: посох, кинжал, арбалет (10 болтов)
Уложенное: паек (3), футляр для свитков, книга заклинаний
Монеты: 9 золото, 8 серебро, 5 медь
Нагрузка: 1, 8 Легких

©2019 Paizo Inc.

Ссылка На Правила

Правила, отмеченные звездочкой (*), учтены в блоке параметров персонажа и не включаются сюда.

Заклинания

Вы можете использовать следующие заклинания: *Пылающие руки* (*burning hands*) и *Волшебная стрела* (*magic missile*) по одному разу каждое. Творить заклинание *Рука-помощник* (*hand of the apprentice*) потратив Пункт Фокуса (Focus Point), для восстановления которого потребуется 10 минут Перефокусировки (Refocus). Вы можете творить заговоры неограниченно.

ВСПЛЕСК КИСЛОТЫ ACID SPLASH — ЗАГОВОР 1

АТАКА ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ КИСЛОТА

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо или объект.

Вы кидаете шарик кислоты, которая разбрызгивается как на существо, так и на объект, совершая дистанционную атаку касанием. В случае попадания, вы наносите 1d6 урона от кислоты + 1 от брызг. При критическом успехе, цель также получает 1 продолжительный урон от кислоты.

ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ BURNING HANDS — ЗАКЛИНАНИЕ 1

ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Традиции: Мистическая, Первобытная (arcane, primal);

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;

Область: 15-футовый конус; **Спасбросок:** базовый Рефлексов.

Из ваших рук вырываются языки пламени. Вы наносите урон 2d6 от огня существам в указанной области.

Усиленное (+1): урон увеличивается на 2d6.

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ DETECT MAGIC — ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;

Область: эманация 30 футов.

Вы посылаете импульс, который регистрирует присутствие магии. Вы не получаете никакой информации, кроме наличия или отсутствия магии. Вы можете игнорировать магию, о которой вы полностью осведомлены, например, магические предметы и текущие заклинания, ваши и ваших союзников.

Вы обнаруживаете магию иллюзии, только если эффект этой магии имеет более низкий уровень, чем уровень вашего заклинания обнаружения магии. Однако предметы, которые имеют иллюзорную ауру, но не обманчивы по внешнему виду (например, *зелье невидимости*), обычно обнаруживаются нормально.

СВЕТ LIGHT — ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ СВЕТ

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цель:** обособленный немагический предмет, весом 1 или ниже;

Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений.

Объект начинает светиться чистым светом, отбрасывая яркий свет в радиусе 20 футов (и тусклый свет в радиусе следующих 20 футов), как факел. Если вы снова наложите это заклинание на другой объект, свет на предыдущем объекте, погаснет.

РУКА-ПОМОЩНИК HAND OF THE APPRENTICE — ФОКУС 1

НЕОБЫЧНОЕ АТАКА ЭВОКАЦИЯ ВОЛШЕБНИК

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;

Дистанция: 50 футов; **Цель:** 1 существо.

Вы бросаете удерживаемое оружие ближнего боя, ранг мастерства владения которым «Обучен» или выше, направляя в цель, совершаете бросок атаки заклинанием против КБ цели. В случае успеха вы наносите урон оружия, как если бы вы ударили в ближнем бою, добавив свой модификатор характеристики, с помощью которой сотворено заклинание к урону (+4), а не свой модификатор Силы. При критическом успехе вы наносите двойной урон, и вы применяете критический эффект специализации оружия. Независимо от успеха, оружие летит обратно к вам и возвращается в вашу руку.

ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА MAGIC MISSILE — ЗАКЛИНАНИЕ 1

ЭВОКАЦИЯ СИЛА

Время сотворения/компоненты: от ◆ до ◆◆◆; соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо.

Вы посылаете силовой дротик в сторону существа, в поле вашего зрения. Он автоматически поражает цель и наносит 1d4+1 силового урона. За каждое дополнительное действие, которое вы используете при сотворении заклинания, увеличьте количество снарядов, на один (максимум до трех за 3 действия). Вы выбираете цель для каждого заряда индивидуально. Если вы стреляете более чем одной стрелой по одной и той же цели, объедините урон, прежде чем применять бонусы или штрафы к урону, Сопротивление, Уязвимость и так далее.

ЩИТ SHIELD — ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ПРЕГРАЖДЕНИЕ СИЛА

Время сотворения/компоненты: ◆ вербальный;

Продолжительность: до начала вашего следующего хода.

Вы поднимаете магический силовой щит, для защиты. Это считается использованием действия Поднять щит, что дает вам бонус + 1 к КБ до начала вашего следующего хода, рука при этом не задействована.

Пока заклинание действует, вы можете использовать реакцию Блок Щитом, вашим магическим щитом. Щит имеет твердость 5. После того, как вы используете блокировку щитом, заклинание заканчивается, и вы не можете сотворить его снова в течение 10 минут. В отличие от обычного Блока Щита, вы можете использовать реакцию против заклинания *Волшебная Стрела (magic missile).*

Защитные Действия

После сотворения *Щита* (*shield*), вы получаете следующие действия.

БЛОК ЩИТОМ SHIELD BLOCK ⤾

Триггер: в то время как ваш щит поднят, вы получаете урон от физической атаки.

Вы располагаете свой щит для отражения удара. Ваш щит предотвращает получение 5 единиц урона. После использования Блок Щитом (Shield Block), вы не можете сотворить *Щит* снова в течение 10 минут.

Черты Класса

Эзрен получил следующие Черты на 1-м уровне.

РУКА-ПОМОЩНИК HAND OF THE APPRENTICE — ЧЕРТА 1

ВОЛШЕБНИК

Вы можете волшебным образом бросить свое оружие в вашего врага. Вы получаете универсальное фокусное заклинание *Рука-Помощник* (*hand of the apprentice*). Эзрен начинает с одним Пунктом Фокуса, но после его расходования вы можете использовать действие перефокусировки, чтобы восстановить его.

РАСШИРЕНИЕ ОБЛАСТИ ЗАКЛИНАНИЯ WIDEN SPELL ◆ — ЧЕРТА 1

МАНИПУЛЯЦИЯ МЕТАМАГИЯ ВОЛШЕБНИК

Вы манипулируете энергией своего заклинания, заставляя его воздействовать на более широкую область. Если следующее действие, которое вы используете, - это наложение заклинания, которое имеет площадь всплеска, конуса или линии и не имеет продолжительности, увеличьте площадь воздействия этого заклинания. Добавьте 5 футов к длине конуса или линии, которая обычно имеет длину 15 футов или меньше, и добавьте 10 футов к длине большего конуса или линии.

Мистическая Связь

Вы поместили часть своей магической силы в свой посох и можете использовать ее позже, чтобы восстановить заклинание.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВЯЗИ С ПРЕДМЕТОМ DRAIN BONDED ITEM ⤾

МИСТИКА ВОЛШЕБНИК

Частота: один раз в день;

Требования: вы еще не действовали в свой ход.

Вы используете силу, хранящуюся в вашем посохе. Это дает вам возможность сотворить одно заклинание, которое вы подготовили или творили сегодня, не тратя ячейку заклинания. Вы все равно должны произнести заклинание и соответствовать другим требованиям заклинания.

©2019 Paizo Inc.

Фумбус



Наследие	**Гоблин** (Опаленная Кожа)
Происхождение	**Преступник**
Класс	**Алхимик** 1

Сила	10 (+0)
Ловкость	16 (+3)
Выносливость	12 (+1)
Интеллект	18 (+4)
Мудрость	10 (+0)
Харизма	12 (+1)

Восприятие	+3; ночное зрение
Языки	Общий (Common), Гоблинский (Goblin), Орочий (Orc)

ЗАЩИТА

Пункты Здоровья	15
Класс Брони	17
Стойкость	+6
Рефлексы	+8
Воля	+3
Сопротивление	огонь 1

ДЕЙСТВИЯ

Бег: 25 футов
Ближний бой: собачий тесак +6 (проворное, удар в спину, фехтовальное, гоблинское), **Урон:** 1d6 режущий;
Дальний бой: малая колба кислоты +6 (шаг дистанции 20 футов, всплеск), **Урон:** 1 от кислоты +1d6 продолжительный урон от кислоты + 1 урон от брызг кислоты (в зоне всплеска);
Дальний бой: малый алхимический огонь +6 (шаг дистанции 20 футов, всплеск), урон 1d8 от огоня + 1 продолжительный урон от огня + 1 урон от искр огня (в зоне всплеска)



ВОЗМОЖНОСТИ

Черта Наследия: Владение Оружием Гоблинов*
Черты Класса: Быстрый Бомбист
Особенности Класса: Алхимия (инфузивные реагенты 5, 1 оставшийся реагент), специализация - бомбист*

НАВЫКИ

Мистика	+5
Ремесло	+5
Обман	+2
Знание (Преступный мир)	+5
Общество	+5
Скрытность	+4
Воровство	+4
Черты Навыка	Алхимик (Alchemical Crafter)*, Опытный Контрабандист (Experienced Smuggler)

СНАРЯЖЕНИЕ

Носимое: кожаный доспех, рюкзак
Подготовленное: собачий тесак, малая колба кислоты (2), малый алхимический огонь (4), меньший эликсир Жизни (2)
Уложенное: набор Алхимика, потайной фонарь, масло (5), паек (3), ремонтный набор
Монеты: 3 золото, 5 серебро
Нагрузка: 4, 5 Легких

©2019 Paizo Inc.

Ссылка На Правила

Правила, отмеченные звездочкой (*), учтены в блоке параметров персонажа и не включаются сюда.

Особенности Класса

В дополнение к алхимическим составам, перечисленным на вашем листе, вы можете использовать Быструю Алхимию для создания любого одного состава, перечисленного в разделе Алхимические Составы. Вы можете сделать это один раз во время игры.

БЫСТРАЯ АЛХИМИЯ QUICK ALCHEMY ◆

АЛХИМИК

Стоимость: 1 порция инфузивного реагента

Требования: у вас должен быть набор алхимика, формула алхимического состава, который вы создаете и свободная рука.

Вы быстро смешиваете реагенты и создаете недолговечный алхимический состав вашего уровня Подвинутой Алхимии или ниже, формула должна находится в вашей книге формул. Денежные средства на алхимические реагенты не тратятся, проверки Ремесла не требуются. Этот состав обладает атрибутом «инфузивный» (infused), но он остается пригодным для использования только до начала вашего следующего хода.

Черта Класса

Вы обладаете следующими Чертами Класса.

БЫСТРЫЙ БОМБИСТ QUICK BOMBER ◆ ЧЕРТА 1

АЛХИМИК

Вы храните свои бомбы в легкодоступных ячейках и научились извлекать их, не задумываясь. Вы используете Взаимодействие (Interact), чтобы извлечь бомбу, а затем Удар (Strike) для броска. Считается за одно действие.

Черта Навыка

Вы обладаете следующими Чертами Навыка.

ОПЫТНЫЙ КОНТРАБАНДИСТ EXPERIENCED SMUGGLER ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: Обучен навыку Скрытность.

Вы часто тайком провозите грузы в обход властей. Когда Ведущий проводит вашу проверку Скрытности, чтобы определить, замечает ли пассивный наблюдатель небольшой предмет, который Вы скрыли, он использует выпавшее число на вашей кости или 10, в зависимости от того, что выше, добавив его к вашему модификатору Скрытности. Полученный таким образом общий результат проверки Скрытности сравнивается с пассивным Восприятием наблюдателя. Это не дает никаких преимуществ, когда существо поводит проверку Восприятия, активно ища на вас скрытые предметы.

Алхимические Составы

Вы знаете как создавать следующие алхимические составы.

МАЛАЯ КОЛБА КИСЛОТЫ LESSER ACID FLASK СОСТАВ 1

КИСЛОТА АЛХИМИЧЕСКИЙ БОМБА РАСХОДНЫЙ ВСПЛЕСК

Применение: держа в 1 руке; Вес: Легкий;

Активация: ◆ Удар (Strike).

Эта колба, заполненная едкой кислотой, наносит 1 урон от кислоты, 1d6 продолжительный урон от кислоты и 1 урон от брызг кислоты (в зоне всплеска).

МАЛЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ ОГОНЬ LESSER ALCHEMIST'S FIRE СОСТАВ 1

ОГОНЬ АЛХИМИЧЕСКИЙ БОМБА РАСХОДНЫЙ ВСПЛЕСК

Применение: держа в 1 руке; Вес: Легкий;

Активация: ◆ Удар (Strike).

Алхимический Огонь - это смесь нескольких летучих жидкостей, обычно хранящихся в герметичной колбе, которая воспламеняется при воздействии воздуха. Алхимический Огонь наносит 1d8 урона от огня, 1 продолжительный урон от огня и 1 урон от искр огня (в зоне всплеска).

МАЛЫЙ ЭЛЕКСИР ГЕПАРДА LESSER CHEETAH'S ELIXIR СОСТАВ 1

АЛХИМИЧЕСКИЙ ЭЛИКСИР РАСХОДНЫЙ

Применение: держа в 1 руке; Вес: Легкий;

Активация: ◆ Взаимодействие (Interact).

Ферментативные соединения в этом эликсире укрепляют и возбуждают мышцы ног. Вы получаете +5 футов статусный бонус к вашей Скорости в течение 1 минуты.

МЕНЬШИЙ ЭЛЕКСИР ЖИЗНИ MINOR ELIXIR OF LIFE СОСТАВ 1

АЛХИМИЧЕСКИЙ ЭЛИКСИР РАСХОДНЫЙ ЛЕЧЕНИЕ

Применение: держа в 1 руке; Вес: Легкий;

Активация: ◆ Взаимодействие (Interact).

Эликсиры Жизни ускоряют естественные процессы исцеления организма и активирует иммунную систему. Выпив его, вы восстанавливаете 1d6 ПЗ и получаете бонус +1 к спасброскам против болезней и ядов в течение 10 минут.

Состояния

Ваши алхимические бомбы наносят продолжительный урон.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ УРОН PERSISTENT DAMAGE

Продолжительный урон возникает от таких эффектов, как кислота, нахождение в огне и во многих других ситуациях. Он выглядит как «[X] продолжительный урон [тип]», где [X] - это величина нанесенного урона, а [тип] - тип урона. Вместо того, чтобы немедленно получить урон, применяйте его в конце каждого своего хода, каждый раз бросая кость урона. После того, как вы получили продолжительный урон, пройдите фиксированную проверку СЛ 15, для попытки восстановления. В случае успеха, состояние прекращается.

Фумбус преодолевает любой продолжительный урон от огня, успешно пройдя фиксированную проверку СЛ 10, вместо 15.

©2019 Paizo Inc.

Кайра



Наследие	**Человек** (Разносторонний)
Происхождение	**Фермер**
Класс	**Жрец** 1

Сила	14 (+2)
Ловкость	12 (+1)
Выносливость	10 (+0)
Интеллект	10 (+0)
Мудрость	18 (+4)
Харизма	14 (+2)

Восприятие	+7
Языки	Общий (Common), Келиш (Kelish)

ЗАЩИТА

Пункты Здоровья	17
Класс Брони	18
Стойкость	+5
Рефлексы	+4
Воля	+9

ДЕЙСТВИЯ

Бег: 20 футов
Ближний бой: скимитар +5 (напор, взмах) **Урон:** 1d6+2 режущий
Дальний бой: праща +4 (шаг дистанции 50 футов, пропульсивное), **Урон:** 1d6+1 дробящий

ЗАКЛИНАНИЯ

Атака Заклинанием: +7
СЛ Заклинания: 17
Заговоры 1: *Обнаружение Магии (detect magic), Убежище (forbidding ward), Свет (light), Стабилизация (stabilize);*
Заклинания 1: *Благословение* (*bless*), *Лечение (heal)* (x3), *Волшебное Оружие (magic weapon);*
Фокусные заклинания: *Огненный Луч* (*fire ray);*
Пункты Фокуса: 1

ВОЗМОЖНОСТИ

Черта Наследия: Амбициозность (Natural Ambition)*
Общая Черта: Прочность (Toughness)*
Особенности Класса: Сакральная Купель (Divine Font) (*Лечение,* 3 раза/день)*, доктрина (капеллан warpriest)*
Черта Класса: домен Огня*

НАВЫКИ

Атлетика	+3 (+5 для атакующих действий)
Дипломатия	+5
Медицина	+7
Выступление	+5
Знание (Фермерство)	+3
Религия	+7
Выживание	+7
Черты Навыка	Уверенность (Assurance) (Атлетика)

СНАРЯЖЕНИЕ

Носимое: рюкзак, кольчуга, религиозный символ (деревянный)
Подготовленное: скимитар, праща (10 ядер)
Уложенное: спальник, сумка с реагентами, паек (3),священное писание, бурдюк
Монеты: 5 золото, 9 серебро, 8 медь
Нагрузка: 3, 9 Легких

©2019 Paizo Inc.

Ссылка На Правила

Правила, отмеченные звездочкой (*), учтены в блоке параметров персонажа и не включаются сюда.

Заклинания

Вы можете использовать следующие заклинания: *Благословение* (*bless*) и *Волшебное Оружие (magic weapon)* один раз в день, *Лечение* (*heal*) *3* раза в день, *Огненный Луч* (*fire ray*), расходуя 1 Пункт Фокуса, который вы можете восстановить, потратив 10 минут на перефокусировку. Вы можете творить заговоры неограниченно.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ BLESS — ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНОЕ

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Область: эманация 5 футов; **Цели:** Вы и ваши союзники в пределах зоны действия.
Продолжительность: 1 минута.

Благословения свыше помогают вашим спутникам сражаться. Каждый из них получает статусный бонус +1 к броскам атаки. Один раз за ход, начиная с хода после сотворения *Благословения*, вы можете использовать одно действие с атрибутом «концентрация», чтобы увеличить радиус эманации на 5 футов. *Благословение* может противодействовать *Отповеди* (*bane*).

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ DETECT MAGIC — ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Область: эманация 30 футов.

Вы посылаете импульс, который регистрирует присутствие магии. Вы не получаете никакой информации, кроме наличия или отсутствия магии. Вы можете игнорировать магию, о которой вы полностью осведомлены, например, магические предметы и текущие заклинания, ваши и ваших союзников.

Вы обнаруживаете магию иллюзии, только если эффект этой магии имеет более низкий уровень, чем уровень вашего заклинания обнаружения магии. Однако предметы, которые имеют иллюзорную ауру, но не обманчивы по внешнему виду (например, *зелье Невидимости*), обычно обнаруживаются нормально.

ОГНЕННЫЙ ЛУЧ FIRE RAY — ФОКУС 1

НЕОБЫЧНОЕ АТАКА ЭВОКАЦИЯ ЖРЕЦ ОГОНЬ

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Дистанция: 60 футов; **Цели:** одно существо или объект.

В воздухе полыхает огненная полоса. Проведите бросок атаки заклинанием против КБ цели, чтобы нанести 2d6 урона от огня.
Критический Успех: Луч наносит двойной урон + 1d4 продолжительного урона от огня.
Успех: Луч наносит полный урон 2d6 от огня.

УБЕЖИЩЕ FORBIDDING WARD — ЗАГОВОР 1

ОГРАЖДЕНИЕ ЗАГОВОР

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Дистанция: 30 футов; **Цели:** один союзник и один враг;
Продолжительность: до 1 минуты.

Вы защищаете своего союзника от атак и враждебных заклинаний целевого врага. Целевой союзник получает статусный бонус +1 к Классу Брони и к спасброскам против атак целевого противника, заклинаний и других эффектов.

ЛЕЧЕНИЕ HEAL — ЗАКЛИНАНИЕ 1

ЛЕЧЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ ПОЗИТИВНАЯ ЭНЕРГИЯ

Время сотворения: от ◆ до ◆◆◆
Дистанция: варьируется; **Цели:** одно добровольное живое существо или одна нежить.

Вы направляете положительную энергию на исцеление живых или повреждение нежити. Если цель - добровольное живое существо, вы исцеляете его на 1d8 ПЗ. Если цель - нежить, вы наносите ей такое же количество урона позитивной энергией, и она должна пройти базовый спасбросок Стойкости. Количество действий, которые вы тратите при сотворении этого заклинания, определяет его цели, дистанцию, площадь и другие параметры.

- ◆(соматический), заклинание имеет дистанцию - касание.
- ◆◆ (вербальный, соматический), заклинание имеет дистанцию 30 футов. Если вы исцеляете живое существо, увеличьте эффект на 8 ПЗ.
- ◆◆◆ (компонент, вербальный, соматический), вы испускаете положительную энергию в виде 30-футовой эманации. Целью становятся все живые и неживых существа в этой зоне.

СВЕТ LIGHT — ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ СВЕТ

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Дистанция: касание; **Цель:** обособленный немагический предмет, весом 1 единица или ниже;
Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений.

Объект начинает светиться чистым светом, отбрасывая яркий свет в радиусе 20 футов (и тусклый свет в радиусе следующих 20 футов), как факел. Если вы снова наложите это заклинание на другой объект, свет на предыдущем объекте, погаснет.

ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ MAGIC WEAPON — ЗАКЛИНАНИЕ 1

ТРАНСМУТАЦИЯ

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Дистанция: касание; **Цели:** одно немагическое оружие, обособленное или находящееся в руках у вас или вашего союзника;
Продолжительность: 1 минута.

Оружие мерцает магией и энергией. Цель становится ударным оружием +1, получая бонус + 1 к броскам атаки и увеличивая количество костей урона оружия до двух.

СТАБИЛИЗАЦИЯ STABILIZE — ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ЛЕЧЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ ПОЗИТИВНАЯ ЭНЕРГИЯ

Время сотворения/компоненты: ◆◆ соматический, вербальный;
Дистанция: 30 футов; **Цели:** одно существо при смерти.

Мягкое свечение положительной энергии стабилизирует существо. Цель теряет состояние «при смерти», хотя она остается без сознания с 0 ПЗ.

Черта Навыка

Вы владеете следующими Чертами Навыка.

УВЕРЕННОСТЬ ASSURANCE — ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: Обучен, по крайней мере, одному навыку.

Даже в худших обстоятельствах вы можете выполнять основные задачи с вашим рангом мастерства. Выберите Навык, которому вы Обучены. Вы можете отказаться от проверки Навыка для него, принимая, вместо этого, результат 10 + ваш модификатора Мастерства (не применяйте никаких других бонусов, штрафов или модификаторов).

©2019 Paizo Inc.

Мерисиэль



Наследие	**Эльф** (Эльфийский слух)
Происхождение	**Преступник**
Класс	**Плут** 1

Сила	10 (+0)
Ловкость	18 (+4)
Выносливость	14 (+2)
Интеллект	12 (+1)
Мудрость	12 (+1)
Харизма	12 (+1)

Восприятие	+6; сумеречное зрение
Языки	Общий (Common), Эльфийский (Elven)

ЗАЩИТА

Пункты Здоровья	16
Класс Брони	18
Стойкость	+5
Рефлексы	+9
Воля	+6 (+1 против эмоций)

ДЕЙСТВИЯ

Бег: 30 футов

Ближний бой: рапира +7 (смертельный 1d8, обезоруживающее, фехтовальное), **Урон:** 1d6+4 колющий

Дальний бой: кинжал +7 (фехтовальное, проворное, метательное, шаг дистанции 10 футов, универсальное P), **Урон:** 1d4+4 колющий

ВОЗМОЖНОСТИ

Черта Наследия: Покинутый (Forlorn)

Черты Класса: Верткий (Nimble Dodge)

Особенности Класса: Фехтовальщик (Finesse striker)*, Плутовская специализация (вор) (rogue's racket (thief)*, Атака исподтишка (sneak attack (1d6), Внезапная атака (surprise attack)

НАВЫКИ

Акробатика	+6 (+7 для атакующего действия)
Атлетика	+2 (+3 для атакующего действия)
Ремесло	+4
Обман	+4
Дипломатия	+4
Запугивание	+4
Знание (Преступный Мир)	+4
Выступление	+4
Религия	+4
Общество	+4
Скрытность	+6
Воровство	+6
Черты Навыка	Кошачье Приземление (Cat Fall), Опытный Контрабандист (Experienced Smuggler)

СНАРЯЖЕНИЕ

Носимое: рюкзак, клепанный кожаный доспех

Подготовленное: рапира, кинжалы (6), набор отмычек

Уложенное: фонарь (потайной), масло (5), паек (3), веревка (50 футов, шелк)

Монеты: 4 золото, 3 серебро

Нагрузка: 3, 2 Легких

©2019 Paizo Inc.

Ссылка На Правила

Правила, отмеченные звездочкой (*), учтены в блоке параметров персонажа и не включаются сюда.

Черта Наследия

У вас есть следующая Черта, взятая из вашего эльфийского происхождения.

ПОКИНУТЫЙ FORLORN — ЧЕРТА 1

ЭЛЬФ

Наблюдение за тем, как ваши друзья стареют и умирают, наполняет вас угрюмостью, которая защищает вас от негативных эмоций. Вы получаете бонус + 1 к спасброскам против эффектов эмоций. Ваши успешные броски против эффекта эмоции, считаются как критический успех.

Особенности Класса

Вы обладаете следующими Особенностями Класса.

АТАКА ИСПОДТИШКА SNEAK ATTACK

Вы наносите дополнительный урон застигнутым врасплох существам. Если вы атакуете застигнутое врасплох существо с фехтовальным или проворным оружием ближнего боя, невооруженной атакой с атрибутами фехтовальный или проворный, а также при дистанционной атаке, вы наносите дополнительный урон точности 1d6. При дистанционной атаке оружие также должно быть фехтовальным или проворным.

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА SURPRISE ATTACK

Вы вступаете в бой быстрее, чем ваши враги успевают среагировать. В первом раунде боя, если вы делаете бросок Обмана или Скрытности при определении Инициативы, существа, которые еще не действовали, считаются застигнутыми врасплох для вас.

Черты Класса

Вы обладаете следующими Чертами Класса Плут.

ВЕРТКИЙ NIMBLE DODGE — ЧЕРТА 1

ПЛУТ

Требования: Вы не обременены (encumbered).

Триггер: Вы видите нападающего, от атаки которого пытаетесь увернуться.

Вы ловко уклоняетесь, получая бонус + 2 к вашему Классу Брони против атаки, вызвавшей реакцию.

Черты Навыка

Вы обладаете следующими Чертами Навыка.

КОШАЧЬЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ CAT FALL — ЧЕРТА 1

БАЗОВАЯ НАВЫК

Требования: Обучен навыку Акробатика.

Ваша воздушная акробатика словно кошачья. Она позволяют смягчить падение. Сокращайте высоту падения на 10 футов при расчете урона от падения.

ОПЫТНЫЙ КОНТРАБАНДИСТ EXPERIENCED SMUGGLER — ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: Обучен навыку Скрытность.

Вы часто тайком провозите грузы в обход властей. Когда Ведущий проводит вашу проверку Скрытности, чтобы определить, замечает ли пассивный наблюдатель небольшой предмет, который Вы скрыли, он использует выпавшее число на вашей кости или 10, в зависимости от того, что выше, добавив его к вашему модификатору Скрытности. Полученный таким образом общий результат проверки Скрытности сравнивается с пассивным Восприятием наблюдателя. Это не дает никаких преимуществ, когда существо поводит проверку Восприятия, активно ища на вас скрытые предметы.

©2019 Paizo Inc.

Силэй

Наследие	**Человек** (Умелый)
Происхождение	**Дитя Улиц**
Класс	**Чемпион** 1

Сила	18 (+4)
Ловкость	12 (+1)
Выносливость	12 (+1)
Интеллект	10 (+0)
Мудрость	12 (+1)
Харизма	14 (+2)

Восприятие	+4
Языки	Общий (Common), Осириани (Osiriani)

ЗАЩИТА

Пункты Здоровья	19
Класс Брони	18 (20 с поднятым щитом)
Стойкость	+6
Рефлексы	+4
Воля	+6

ДЕЙСТВИЯ

Бег: 25 футов
Ближний бой: длинный меч +7 (универсальное К), **Урон:** 1d8+4 режущий
Ближний бой: удар щитом +7, **Урон:** 1d4+4 дробящий
Дальний бой: короткий лук +4 (шаг дистанции 60 футов, смертельный 1d10), **Урон:** 1d6 колющий

ЗАКЛИНАНИЯ

Атака Заклинанием:	+5
СЛ Заклинания:	15
Фокусные заклинания:	*Атлетический рывок (athletic rush)*, *Возложение рук (lay on hands)*
Пункты Фокуса:	1

ВОЗМОЖНОСТИ

Черта Наследия: Общая Подготовка (General Training)*
Черты Класса: домен Силы (might)*
Особенности Класса: Кодекс Чемпиона **(**Champion's code), призвание (cause) Паладин, Божественное Оружие (deific weapon)*, Преданные Молитвы (devotion spells), Карающий Удар (Retributive Strike), Блок Щитом (Shield Block).

НАВЫКИ

Атлетика	+5 (+7 для атакующего действия)
Дипломатия	+5
Запугивание	+5
Знание (город Солку)	+3
Медицина	+4
Религия	+4
Выживание	+4
Воровство	+2
Черты Навыка	Полевая Медицина (Battle Medicine), Карманник (Pickpocket)

СНАРЯЖЕНИЕ

Носимое: рюкзак, кольчуга, серебряный религиозный символ
Подготовленное: тяжелый стальной щит, длинный меч, короткий лук (10 стрел)
Уложенное: паек (3)
Монеты: 6 серебро, 5 медь
Нагрузка: 5, 5 Легких



©2019 Paizo Inc.

Ссылка На Правила

Правила, отмеченные звездочкой (*), учтены в блоке параметров персонажа и не включаются сюда.

Фокусные заклинания

Вы можете творить *Атлетический Рывок (athletic rush) и Возложение Рук* (*lay on hands)* расходуя 1 Пункт Фокуса, который вы можете восстановить, потратив 10 минут на перефокусировку.

АТЛЕТИЧЕСКИЙ РЫВОК ATHLETIC RUSH ФОКУС 1

НЕОБЫЧНОЕ ТРАНСМУТАЦИЯ ЖРЕЦ

Время сотворения/компоненты: ◆ соматический;
Продолжительность: 1 раунд.

Вы получаете статусный бонус +10 футов к Скорости и статусный бонус +2 к проверкам Атлетики. В рамках этого заклинания вы можете совершать Бег, Прыжок, Подъем или Плавание. Бонусы заклинания применяются во время этих действий.

ВОЗЛОЖЕНИЕ РУК LAY ON HANDS ФОКУС 1

НЕОБЫЧНОЕ ЧЕМПИОН ЛЕЧЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Время сотворения/компоненты: ◆ соматический;
Дистанция: касание; **Цели:** одно добровольное живое существо или одна нежить.

Ваши руки наполняются положительной энергией, когда вы возлагаете их на цель, исцеляя живое существо или нанося урон нежити. Если вы используете *Возложение Рук* (lay on hands) на добровольную живую цели, вы восстанавливаете 6 ПЗ; если целью является один из ваших союзников, он также получает статусный бонус +2 к КБ на 1 раунд. Нежити вы наносите урон 1d6, и она должна пройти базовый спасбросок Стойкости; в случае провала, цель также получает статусный штраф -2 к КБ на 1 раунд.

Кодекс Чести

Ниже приведен базовый Кодекс, которому следуют все паладины. Каждый принцип перечислен в порядке важности, начиная с самого важного. Если два принципа конфликтуют, вы не находитесь в безвыходной ситуации. Вместо этого, следуйте самому важному принципу.

- Вы никогда не должны добровольно совершать злые поступки, такие как убийство, пытки или наложение злых чар, и вы никогда не должны отрекаться от вашего божества.
- Вы не должны осознанно предпринимать действия или бездействие, которые, причинят невиновному непосредственный вред, сознавая, что ваши иные действия могут предотвратить его. Этот принцип не заставляет вас принимать меры против возможного вреда невинным или жертвовать своей жизнью и имуществом, чтобы попытаться защитить невинного.
- Вы должны действовать с честью, никогда не пользуясь чужими привилегиями, не лгать и не обманывать.
- Вы должны уважать законную власть законного правителя или руководства в какой бы стране вы ни находились, следуя их законам, если они не нарушают более высокий принцип.

Карающий Удар

Как паладин, вы являетесь стойким защитником находящихся под вашей опекой, и яростным противником любого, кто осмелится причинить им вред. Вы получаете реакцию «Карающий Удар».

КАРАЮЩИЙ УДАР RETRIBUTIVE STRIKE ⤾ ЧЕРТА 1

ЧЕМПИОН

Триггер: Враг наносит урон вашему союзнику, и оба находятся в пределах 15 футов от вас.

Вы защищаете союзника от вреда и наносите ответный удар тем, кто причинил ему урон. Союзник или дружественное существо получает Сопротивление ко всему урону от инициирующего реакцию; Сопротивление равно 2 + ваш уровень. Если враг находится в пределах вашей досягаемости, проведите атаку ближнего боя (Удар).

Черты Навыка

Вы обладает следующими Чертами Навыка.

ПОЛЕВАЯ МЕДИЦИНА BATTLE MEDICINE ◆ ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ ЛЕЧЕНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ НАВЫК

Требования: ранг мастерства навыка Медицина «Обучен» и выше.

Вы можете залатать себя или соседнего союзника, даже посреди боя. Пройдите проверку Медицины с той же СЛ, как при Лечении Ран (Treat Wounds) и восстановите соответствующее количество ПЗ. Как и в случае Лечения Ран (Treat Wounds) вы можете пройти проверку с более высокой СЛ, если у вас есть минимальный ранг мастерства. Цель после этого временно невосприимчива к вашему действию Полевая Медицина на 1 день.

КАРМАННИК PICKPOCKET ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: ранг мастерства навыка Воровство «Обучен» и выше.

Вы отточили свою способность красть предметы. Вы можете стащить (Steal) или Скрыть в Ладони (Palm an Object) предмет, который тщательно охраняется, например, предмет в кармане существа или свободно висящее на пальце кольцо, без применения штрафа -5. Вы не можете украсть предметы, которые активно используются или исчезновение которых было бы очень заметным или отнимало бы много времени (например, надетые ботинки или броню). Если вы Мастер в навыке Воровства, вы можете попытаться украсть у существа, даже если оно находится в бою или иным образом на страже. Когда вы это делаете, Кража (Stealing) требует двух действий с атрибутом Манипуляция, вместо одного, и принимаете штраф -5.

Защитные Действия

Всякий раз, когда ваш щит надет, вы получаете следующие действия.

ПОДНЯТЬ ЩИТ RAISE A SHIELD ◆

Требования Вы владеете щитом.

Вы выставляете свой щит, так чтобы защитить себя. Когда вы подняли щит, вы получаете ситуационный бонус +2 к КБ. И можете использовать реакцию Блок Щитом (Shield Block). Ваш щит остается поднятым до начала вашего следующего хода.

БЛОК ЩИТОМ SHIELD BLOCK ⤾ ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Триггер: В то время как ваш щит поднят, вы получаете урон от физической атаки.

Вы блокируете щитом Удар. Ваш щит принимает на себя часть урона, вплоть до твердости щита (5 урона). Оставшийся урон, принимаете на себя вы и ваш щит с вероятностью, поломки или уничтожения щита.

СТАЛЬНОЙ ЩИТ STEEL SHIELD ПРЕДМЕТ 1

Ваш стальной щит имеет твердость 5 и 20 ПЗ. Он становится сломанным после получения 10 или более очков урона.

©2019 Paizo Inc.

Валерос

Наследие	**Человек** (Разносторонний)
Происхождение	**Фермер**
Класс	**Воин** 1

Сила	18 (+4)
Ловкость	14 (+2)
Выносливость	14 (+2)
Интеллект	12 (+1)
Мудрость	10 (+0)
Харизма	10 (+0)

Восприятие	+5
Языки	Общий (Common), Дварфийский (Dwarven)

ЗАЩИТА

Пункты Здоровья	20
Класс Брони	18 (20 с поднятым щитом)
Стойкость	+7
Рефлексы	+7
Воля	+3

ДЕЙСТВИЯ

Бег: 20 футов

Ближний бой: длинный меч +9 (универсальный К), **Урон:** 1d8+4 режущий

Ближний бой: кинжал +9 (фехтовальное, проворное, метательное 10, универсальное Р), **Урон:** 1d4+4 колющий

Ближний бой: Удар щитом shield bash +9, **Урон:** 1d4+4 дробящий

Дальний бой: короткий лук +7 (Дистанция 60, смертельный 1d10), **Урон:** 1d6 колющий

ВОЗМОЖНОСТИ

Черта Наследия: Амбициозность (Natural Ambition)*

Общая Черта: Крепкий Орешек (Die Hard)

Черты Класса: Защитная Реакция (Reactive Shield), Внезапный Рывок (Sudden Charge)

Особенности Класса: Атака по Возможности (Attack of Opportunity)

НАВЫКИ

Акробатика +3 (+5 для атакующих действий)
Атлетика +5 (+7 для атакующих действий)
Ремесло +4
Обман +3
Запугивание +3
Знание (Фермерство) +4
Знание (Воинское искусство) +4
Выживание +3
Черты Навыка Уверенность (Assurance) (Атлетика), Крепкий Орешек (Die Hard)

СНАРЯЖЕНИЕ

Носимое: рюкзак, нагрудник

Подготовленное: кинжал, тяжелый стальной щит, длинный меч, кружка, короткий лук (20 стрел)

Уложенное: спальник, огниво, паек (3), веревка (50 футов, пеньковая), факел (10)

Монеты: 2 серебро, 7 медь

Нагрузка: 5, 8 Легких



©2019 Paizo Inc.

Ссылка На Правила

Правила, отмеченные звездочкой (*), учтены в блоке параметров персонажа и не включаются сюда.

Черты Класса

Вы обладаете следующими Чертами Класса Воин.

ЗАЩИТНАЯ РЕАКЦИЯ   REACTIVE SHIELD   ЧЕРТА 1

ВОИН

Требования: вы владеете щитом.

Триггер: враг поражает вас ударом ближнего боя.

Вы можете принять удар щитом с использованием действия Поднять Щит и получить бонус от вашего щита к КБ. Ситуационный бонус от щита применяется к вашему КБ, при расчете исхода вражеской атаки, вызвавшей данную реакцию.

ВНЕЗАПНЫЙ РЫВОК   SUDDEN CHARGE   ЧЕРТА 1

ВОИН   ИЗНУРЯЮЩИЙ   ОТКРЫТЫЙ

Сорвавшись с места, вы бросаетесь на своего врага и замахиваетесь. Вы Бежите с удвоенной Скоростью. Если вы закончите движение в пределах досягаемости ближнего боя хотя бы одного врага, вы можете нанести Удар (Strike) ближнего боя этому врагу.

Атака по Возможности

Вы владеете реакцией Атака по Возможности.

АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ   ATTACK OF OPPORTUNITY

ВОИН

Триггер: существо в пределах вашей досягаемости использует действие с атрибутом «Манипуляция» или «Движение», совершает дистанционную атаку или покидает квадрат во время действия движения.

Вы набрасываетесь на раскрывшегося врага. Нанесите Удар ближнего боя уязвимому существу. Если атака является критическим попаданием, и триггером послужило манипулирующее действие, вы прерываете это действие соперника. Атаки, совершенные как реакции, не принимают штраф за многократную атаку и не учитываются при расчете данного штрафа для последующих атак в ваш ход.

Черты Навыка

Вы обладаете следующими Чертами Навыка.

УВЕРЕННОСТЬ   ASSURANCE   ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ   НАВЫК

Требования: Обучен, по крайней мере, одному навыку.

Даже в худших обстоятельствах вы можете выполнять основные задачи с вашим рангом мастерства. Выберите Навык, которому вы Обучены. Вы можете отказаться от проверки Навыка для него, принимая, вместо этого, результат 10 + ваш модификатора Мастерства (не применяйте никаких других бонусов, штрафов или модификаторов).

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК   DIE HARD   ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ   НАВЫК

Вас труднее убить. Вы умираете при состоянии «при смерти» 5, а не как большинство при «при смерти» 4.

Защитные Действия

Всякий раз, когда ваш щит надет, вы получаете следующие действия.

ПОДНЯТЬ ЩИТ   RAISE A SHIELD

Требования Вы владеете щитом.

Вы выставляете свой щит, так чтобы защитить себя. Когда вы подняли щит, вы получаете ситуационный бонус +2 к КБ. И можете использовать реакцию Блок Щитом (Shield Block). Ваш щит остается поднятым до начала вашего следующего хода.

БЛОК ЩИТОМ   SHIELD BLOCK   ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Триггер: В то время как ваш щит поднят, вы получаете урон от физической атаки.

Вы блокируете щитом Удар. Ваш щит принимает на себя часть урона, вплоть до твердости щита (5 урона). Оставшийся урон, принимаете на себя вы и ваш щит с вероятностью, поломки или уничтожения щита.

СТАЛЬНОЙ ЩИТ   STEEL SHIELD   ПРЕДМЕТ 1

Ваш стальной щит имеет твердость 5 и 20 ПЗ. Он становится сломанным после получения 10 или более очков урона.

Атрибуты

Ваша Черта Класса «Внезапный Выпад» имеет атрибуты: «изнуряющий» и «открытый». Вот что это значит:

Изнуряющий: действия с этим атрибутом являются специальными техниками, которые требуют слишком много усилий, чтобы выполнять часто. Вы можете использовать только 1 действие, с атрибутом «изнуряющий» за ход.

Открытый: вы можете использовать действие с таким атрибутом, только если вы еще не использовали действие с атрибутом «атака» или «открытый» в этот ход.

©2019 Paizo Inc.

Справочный Лист Правил Pathfinder Вторая Редакция

Три Режима Игры

В игре Pathfinder три режима игры определяют темп каждой сцены в истории. Эти режимы следующие:

Режим Столкновения: Всякий раз, когда вы находитесь в бою. Игра измеряется в 6-секундных раундах, во время которых все участники действую по очереди. Игра происходит в порядке Инициативы, и то, что вы можете сделать в свой ход, ограничено тремя действиями (а одна реакция может быть потрачена в любое время в течение раунда).

Режим Исследования: Всякий раз, когда вы путешествуете, исследуете или перемещаетесь в опасной или неизвестной среде. Игра измеряется минутами и часами, в течение которых участники могут решить, что они хотят делать, поскольку появляются новые задачи и точки принятия решений. Исследование - это очень повествовательный процесс, разбитый на проверки и броски по мере необходимости, чтобы определить результат выбора персонажа.

Режим Свободного Времени: Когда персонажи находятся в относительной безопасности и комфорте, они тратят свое время на обучение, изготовление различных предметов или работу по профессии. Это игровое время измеряется в днях, в течение которых каждый персонаж может решить, как он проводит свое время, реализуя свои личные цели и планы.

Проверки

Во время игры вам будет предложено выполнить различные проверки. Почти во всех случаях эти проверки представляют собой бросок d20 плюс модификатор, основанный на типе проверки. Если вы играете с заранее созданным персонажем (прегеном), все бонусы уже рассчитаны за вас. Большинство проверок следуют этой формуле:

Результат проверки = d20 + бонус Мастерства + модификатор Характеристики + другие бонусы + штрафы

Критический Успех (Критическое попадание): Вы получаете критический успех выбросив «20» на кости d20 или превысив СЛ поверки на 10 и более.

Критический Провал (крах): Вы критически проваливаете поверку выбросив «1» на кости d20 или получив результат ниже СЛ на 10 и более.

Бой

Бой происходит следующим образом:

Шаг 1: Бросок Инициативы. Участники проходят проверку на основе того, что они делали перед началом боя (в режиме исследования). Чаще всего это проверка Восприятия, но это может быть проверка Скрытности, Выживания или даже навыка Общество.

Шаг 2: Розыгрыш раунда. Действуя по порядку от самой высокой до самой низкой Инициативы, каждый участник получает возможность совершить 3 действия (◆) в свою очередь и любое количество свободных действий (◇). Кроме того, каждый участник может осуществить одну реакцию (⮌) в каждом раунде (число действий и реакция восполняются в начале своего хода). Помимо специальных действий (от Класса, Наследия, Черт и т.д.), большинство участников могут выполнять следующие основные действия:

◆ и ⮌ **Помощь**: проведите действие в свой ход, чтобы подготовиться к Помощи, а затем сделайте проверку СЛ 20 в качестве реакции, чтобы предоставить союзнику бонус +1 к его проверке (+2 к критическому попаданию).

◆ **Ползти Crawl**: Переместиться на 5 футов в положении лежа.

◆ **Распластаться Drop Prone**: Вы легли и распластались.

◆ **Побег Escape**: Вы пытаетесь избежать захвата, с помощью атаки, Атлетики или Акробатики.

◆ **Взаимодействие Interact**: Подготовка предмета, открыть дверь, манипуляции с предметом.

◆ **Прыжок Leap**: Прыжок на 10 футов (на 15 футов, если ваша Скорость 30 футов и выше)

◆◆ **Подготовка Ready**: Подготовьте одно действие, которое вы можете использовать позже в качестве реакции, при срабатывании выбранного вами триггера.

◇ **Выпустить Release**: Бросить удерживаемый предмет.

◆ **Поиск Seek**: Поиск скрытых объектов, существ или ловушек (секретная проверка).

◆ **Встать Stand**: Встать из положения распластан.

◆ **Определение Мотива Sense Motive**: Попытка заметить обман (секретная проверка).

◆ **Шаг Step**: Переместиться на 5 футов не вызывая реакций.

◆ **Бег Stride**: Переместиться с вашей Скоростью.

◆ **Удар Strike**: Совершить атаку с помощью дистанционного или оружия ближнего боя. Каждая дополнительная атака в одном раунде идет со штрафом -5 для второй и -10 для последующих (атаки оружием с атрибутом проворное (agile) уменьшают штраф до -4 и -8 соответственно).

◆ **Занять Укрытие Take Cover**: Увеличить бонус от Укрытия.

Шаг 3: Конец Раунда. Если еще не все враги повержены, бой продолжается в новом раунде, используя ту же Инициативу, что и в предыдущем.

Смерть и При Смерти

При снижении ПЗ до 0, вы теряете сознание и получаете состояние «при смерти» 1 («при смерти» 2, Если снижение ПЗ произошло из-за критического попадания или вашего критического провала). Ваша Инициатива передвигается прямо перед очередью врага, который вас поразил. В свою очередь, пройдите фиксированную проверку СЛ 10 + номер вашего состояния «при смерти» (критический успех уменьшает «при смерти» на 2, успех уменьшает на 1, повал увеличивает «при смерти» на 1, критический провал увеличивает «при смерти» на 2). Существа умирают, достигнув состояния «при смерти» 4.

Наиболее Частые Состояния

Ослеплен Blinded: Вы ничего не видите. Вся обычная местность для вас считается пересеченной. Вы автоматически критически проваливаете проверки Восприятия, которые требуют от вас способности видеть. Если зрение - это ваше единственное точное чувство, вы получаете штраф -4 за состояние для всех прочих проверок Восприятия.

Неуклюжий Clumsy: Ваши движения неточны. Неуклюжесть всегда имеет величину. Когда вы неуклюжи, вы получаете штраф за состояние, равный его величине для проверок и СЛ, основанных на Ловкости, включая КБ, спасброски Рефлексов, броски дистанционной атаки и проверок навыков Акробатики, Скрытности и Воровства.

Плохо виден Concealed: Вы плохо видны для существа. Существо, от которого вы прячетесь, должно преуспеть в фиксированной поверке СЛ 5, когда оно атакует или целиться вас с помощью заклинания или эффекта.

Обременен Encumbered: Если вы обременены, уменьшите свою Скорость на 10 футов, как минимум до 5 футов. Вы становитесь неуклюжим 1.

.

©2019 Paizo Inc.

Ослаблен Enfeebled: Вы физически ослаблены. Состояние «ослаблен» всегда имеет величину. Когда вы ослаблены, вы принимаете статусный штраф, равный величине состояния для бросков и СЛ, основанных на Силе, включая броски атаки ближнего боя на основе Силы, броски урона на основе Силы и проверки Атлетики.

Застигнут врасплох Flat-Footed: Вы не можете защищать себя с полной эффективностью. Вы получаете ситуационный штраф -2 к КБ.

Напуган Frightened: Вы страдаете от страха. Состояние «напуган» всегда имеет величину. Вы получаете статусный штраф на все ваши проверки, СЛ и спасброски, равные этой величине. В конце каждого вашего хода, величина состояния уменьшается на 1.

Схвачен Grabbed: Вас удерживает другое существо. Вы обездвижены и застигнуты врасплох. Если вы попытаетесь совершить действие с атрибутом «манипуляция» во время захвата, вы должны преуспеть в фиксированной проверке СЛ 5, иначе действие будет потрачено впустую.

Парализован Paralyzed: Ваше тело застыло на месте. Вы застигнуты врасплох и не можете действовать, кроме как Вспомнить Информацию и предпринять другие действия, которые требуют использования только вашего ума (на усмотрение Ведущего).

Распластан Prone: Вы лежите на земле. Вы застигнуты врасплох и получаете ситуационный штраф -2 к броскам атаки. Единственные действия перемещения, которые вы можете предпринять в положении лежа - это Ползти (Crawl) и Встать (Stand). Встав на ноги, вы завершаете состояние «распластан». Вы можете Занять Укрытие, в этом состоянии и получить бонус +4 к КБ.

Тошнота Sickened: Вы чувствуете себя плохо. Тошнота всегда имеет величину. Вы получаете статусный штраф на все ваши проверки и СЛ, равный этой величине. Вы не можете добровольно глотать что-либо (включая зелья), когда вас тошнит. Вы можете потратить действие для вызова рвотных позывов в попытке восстановления (спасбросок Стойкости против СЛ эффекта, чтобы уменьшить величину на 1, или на 2 при критическом успехе).

Замедлен Slowed: У вас меньше действий. Состояние «замедлен» всегда имеет величину. Когда вы восстанавливаете свои действия в начале своего хода, уменьшите количество восстановленных действий на величину вашего замедленного состояния.

В шоке Stunned: Вы не можете действовать получив данное состояние. Величина состояния «в шоке» указывает на число действий, которых вы лишаетесь в следующем ходу.

Без сознания Unconscious: Вы в нокауте или спите. Вы не можете действовать. Вы получаете штраф за состояние -4 к КБ, Восприятию и спасброскам Рефлексов, и у вас также состояния «ослеплен» и «застигнут врасплох». Вы падаете ничком и роняете предметы, которые держали, когда получаете это состояние, если не указано иное.

Не обнаружен Undetected: Когда вы не обнаружены существом, это существо вообще не может видеть вас, не имеет представления, какое пространство вы занимаете, и не может целиться в вас для атаки или целевых заклинаний и эффектов, хотя вы все еще можете быть затронуты эффектами, поражающими область. Существо может попытаться угадать, в каком квадрате вы находитесь, чтобы попытаться прицелиться в вас, что требует фиксированной проверки СЛ 11, даже если оно выбирает правильный квадрат. Не обнаружившее вас существо считается для вас застигнутым врасплох.

Ранен Wounded: Вы были сильно ранены. Состояние «ранен» всегда имеет величину. Всякий раз, когда вы теряете сознание, вы добавляете свою величину состояния «ранен» к величине состояния «при смерти». Всякий раз, когда вы возвращаетесь из бессознательного состояния, добавьте 1 к величине своего состояния «ранен».

Атрибуты оружия

Проворное Agile: Штрафы за многократную атаку, которые вы получаете с этим оружием при второй атаке за ваш ход, составляет -4 вместо -5, и -8 вместо -10 при третьей и последующих атаках в ход.

Удар в спину Backstabber: Когда вы попадаете в существо застигнутое врасплох, это оружие наносит 1 точного урона в дополнение к обычному урону. Точный урон увеличивается до 2, если оружие является +3 оружием.

Смертоносное Deadly: При критическом попадании этим оружием к величине критического урона добавляется указанную кость.

Обезоруживающее Disarm: Вы можете использовать это оружие, для обезоруживания навыком Атлетики, даже если у вас нет свободной руки. При этом используется досягаемость оружия (если она отличается от вашей собственной), и добавляется бонус от оружия применяемый к броску атаки (если таковой имеются) в качестве бонуса от предмета к проверке Атлетики. Если вы критически провалили проверку на обезоруживание используя это оружие, вы можете бросить оружие, чтобы получить эффект провала, а не критического провала. При критическом успехе вам все равно нужна свободная рука, если вы хотите взять оружие противника.

Фехтовальное Finesse: используя это оружие ближнего боя, вы можете использовать модификатор Ловкости вместо модификатора Силы при бросках атаки. Вы все еще используете свой модификатор Силы при расчете урона.

Напор Forceful: Это оружие становится более опасным по мере того, как вы набираете обороты. Когда вы атакуете им более одного раза на своем ходу, вторая атака получает ситуационный бонус к урону, равный количеству костей урона от оружия, и каждая последующая атака получает ситуационный бонус к урону, равный удвоенному количеству костей урона от оружия.

Пропульсивное Propulsive: Вы добавляете половину своего модификатора Силы (если он положительный) к броску урона дистанционным оружием с пропульсивным атрибутом. Если у вас отрицательный модификатор Силы, вы добавляете полный модификатор Силы.

Замах Sweep: Это оружие позволяет совершать широкие махи или вращательные движения во время атаки, облегчая атаку по нескольким врагам. Когда вы атакуете этим оружием, вы получаете ситуационный бонус +1 к броску, если вы уже пытались атаковать другую цель на этом ходу, используя это оружие.

Метательное Thrown: Вы можете метнуть это оружие в качестве дистанционной атаки. Метательное оружие добавляет модификатор Силы к урону так же, как и оружие ближнего боя. Когда этот атрибут появляется на оружии ближнего боя, он также включает в себя увеличение досягаемости. Дистанционная атака оружием с этим атрибутом использует шаг дистанции, указанный в разделе дистанционного оружия.

Двуручное Two-Hand: Этим оружием можно орудовать двумя руками. При этом урон от оружия изменяется до указанного значения.

Универсальное Versatile: Универсальное оружие может быть использовано для нанесения другого типа урона, нежели тот, который указан в графе "Урон". Этот атрибут указывает на альтернативный тип урона. Например, колющее оружие, которое является универсальным P, может быть использовано для нанесения колющего или режущего урона. Вы выбираете тип урона при каждой атаке.

©2019 Paizo Inc.

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Torment and Legacy: A Pathfinder Second Edition Demo Adventure © 2019, Paizo Inc.; Author: Stephen Radney-MacFarland.

PAIZO INC.
Creative Directors · James Jacobs, Robert G. McCreary, and Sarah E. Robinson
Director of Game Design · Jason Bulmahn
Managing Developers · Adam Daigle and Amanda Hamon
Organized Play Lead Developer · Linda Zayas-Palmer
Developers · Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims, Owen K.C. Stephens, and Jason Tondro
Starfinder Lead Designer · Joe Pasini
Starfinder Senior Developer · John Compton
Starfinder Society Developer · Thurston Hillman
Designers · Logan Bonner and Mark Seifter
Managing Editor · Judy Bauer
Senior Editor · Lyz Liddell
Editors · James Case, Leo Glass, Avi Kool, Adrian Ng, and Lu Pellazar
Art Director · Sonja Morris
Senior Graphic Designers · Emily Crowell and Adam Vick
Production Artist · Tony Barnett
Franchise Manager · Mark Moreland
Project Manager · Gabriel Waluconis

Paizo CEO · Lisa Stevens
Chief Creative Officer · Erik Mona
Chief Financial Officer · John Parrish
Chief Operations Officer · Jeffrey Alvarez
Chief Technical Officer · Vic Wertz

Director of Sales · Pierce Watters
Sales Associate · Cosmo Eisele
Vice President of Marketing & Licensing · Jim Butler
Licensing Manager · Glenn Elliott
Public Relations Manager · Aaron Shanks
Social Media Producer · Payton Smith
Customer Service & Community Manager · Sara Marie
Operations Manager · Will Chase
Organized Play Manager · Tonya Woldridge
Human Resources Generalist · Angi Hodgson
Accountant · William Jorenby
Data Entry Clerk · B. Scott Keim

Director of Technology · Raimi Kong
Senior Software Developer · Gary Teter
Webstore Coordinator · Katina Davis

Customer Service Team · Joan Hong, Virginia Jordan, Samantha Phelan, and Diego Valdez
Warehouse Team · Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team · Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton, and Andrew White

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity, the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Torment and Legacy: A Pathfinder Second Edition Demo Adventure © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; the Pathfinder P logo, Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Pawns, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Pathfinder World Guide, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com